NES-MT-FRG

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

METROID™

SPIELANLEITUNG

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo® - Entertainment-System™ - Spiel Metroid™ entschieden haben.

Lesen Sie diese Spiel- und Bedienungsanleitung bitte genau durch, damit Sie dieses Spiel gut in den Griff bekommen. Anleitung gut aufbewahren!

Inhaltsverzeichnis

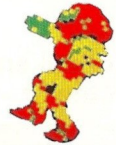
Die METROID Geschichte 3
Bedienungsanleitung 9
Wichtige Regeln zum Spiel-Fortgang 11
SAMUS Kämpft gegen das Mutter-Gehirn 16
Der Schlüssel zum Gewinnen 21
Die Feinde auf dem Planeten Zebes 27

ZUR BEACHTUNG

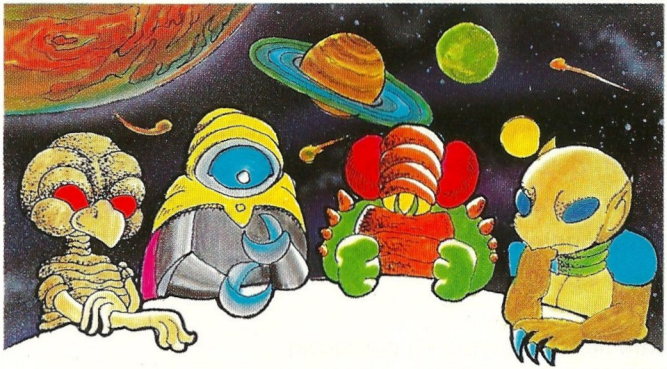
1) Gerät niemals zu extremen Temperaturen aussetzen.
2) Nicht ins Wasser tauchen oder naßmachen.
3) Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

© 1987 Nintendo Co.,Ltd.

Die METROID Geschichte

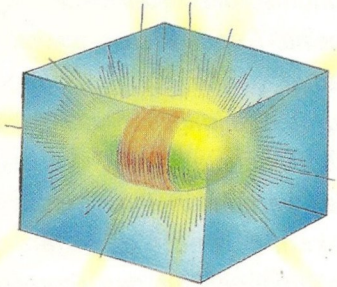


Im Jahre 2000 der kosmischen Zeitrechnung schlossen sich die Vertreter der vielen, unterschiedlichen Planeten unserer Galaxis zu einem Galaktischen Bündnis zusammen. Ein Zeitalter des Wohlstandes begann, Sitten und Kulturen wurden erfolgreich ausgetauscht und tausende interstellarer Raumschiffe verkehrten zwischen den Planeten. Aber es gab auch Weltraumpiraten, die den friedlichen Raumschiffen auflauerten. Das



Büro des Bündnisses schuf deshalb die Galaktische Bündnis-Polizei zum Schutz der Raumschiffe. Doch die überfälle der Piraten waren sehr wirksam und es war nicht leicht, sie in der unermeßlichen Weite des Weltraumes zu finden und zu fangen. Das Büro des Bündnisses und die Bündnis-Polizei stellten deshalb eine Spezial-Truppe zusammen, die in den Kampf gegen die Piraten gesandt wurde. Die Mitglieder dieser Spezial-Truppe nannte man 'Weltraum-Jäger'. Sie waren für ihren großen Mut bekannt und erhielten hohe Belohnungen für das Ergreifen von Piraten.

Zu Spielbeginn befinden wir uns im Jahre 20X5 der kosmischen Zeitrechnung, in dem etwas unglaublich schreckliches passiert. Die Weltraum-Piraten haben ein galaktisches Forschungsschiff gekapert, daß die Tiefen des Weltraums erkundet hatte. Die Piraten erbeuteten dabei eine Kapsel, die eine bisher unbekannte Lebensform enthielt. Sie war gerade auf dem Planeten SR 388 von den Forschern entdeckt worden. Die neue Lebensform befindet sich im Stadium des Scheintodes, kann aber re-aktiviert werden und vermehrt sich, wenn sie für 24 Stunden einer Beta-Strahlung ausgesetzt wird. Man kann davon ausgehen, -da die gesamte Zivilisation des Planeten SR 388 vernichtet worden ist- daß die neue Lebensform die Ursache für das Sterben auf dem Planeten SR 388 war.



Unvorsichtigkeit, die unkontrollierte Vermehrung ermöglichen würde, wäre

daher extreem gefährlich. Die Forscher nannten die neue Lebensform METROID und waren gerade dabei, sie zur Erde zu bringen, als sie von den Piraten gestohlen wurde. Wenn es den Piraten gelingt, den Vermehrungs-Prozess in Gang zu setzen und die neue Lebensform als Waffe zu benutzen, würde die gesamte galaktische Zivilisation vernichtet werden.Nach einer verzweifelten Suche, fand die Bündnis-Polizei schließlich das Hauptquartier der Piraten - den zur Festung ausgebauten Planeten 'Zebes'. Man versuchte einen Angriff, aber der Widerstand der Piraten war zu groß und es gelang der Polizei nicht, den Planeten einzunehmen. Unterdessen gingen in einem Raum, tief unten in der Festung, die Vorbereitungen zur Re-Aktivierung der neuen Lebensform weiter.

Schließlich entschied sich die Bündnis-Polizei für eine neue Strategie. Ein

besonders qualifizierter 'Weltraum-Jäger' sollte in das Zentrum der Festung vordringen und das Mutter-Gehirn zerstören. Für diesen Einsatz ausgewählt wurde der Weltraum-Jäger SAMUS ARAN, der sich in unzähligen, oft für undurchführbar gehaltenen Einsätzen, besonders qualifiziert hatte.

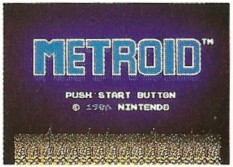
SAMUS gehört zum Volk der Cyborg. Sein gesamter Körper wurde operativ mit Robotics verstärkt, ein spezieller Mechanismus, der ihm Über-Kräfte verleiht. Selbst bei den Weltraum-Piraten ist sein Spezial-Anzug gefürchtet, der feindliche Kräfte absorbieren kann.

Sein wirkliches Aussehen ist jedoch ein gut gehütetes Geheimnis. Der Planet Zebes ist eine natürliche Festung. Die Seiten sind mit einer besonderen Sorte Stein bedeckt und das Innere ist ein komplizierter Irrgarten. Darüberhinaus haben die Piraten Fallen und Finten ausgelegt und ihre unheimlichen

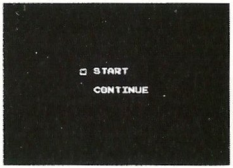
Gefolgsleute lauern hinter jeder Ecke.

SAMUS ist erfolgreich in Zebes eingedrungen, jedoch die Zeit arbeitet gegen ihn. Wird es ihm gelingen 'Metroid' zu vernichten und die Galaxis zu retten ?

Bedienungsanleitung



1. Spiel-Titel



2. Start oder Fortsetzung (continue)

- Mit der Taste SELECT kann entweder der Spielmodus START oder der Modus CONTINUE (Fortsetzung) angewählt werden. Mit der Taste START wird die jeweils gewählte Möglichkeit gestartet.
- Wird die Taste START gedrückt, beginnt das Spiel.
- Wird CONTINUE (Fortsetzung) gewählt, erscheint auf dem Bild-Schirm die Aufforderung, das Kennwort (password) einzugeben.

3. Schaubild Kennwort (password)

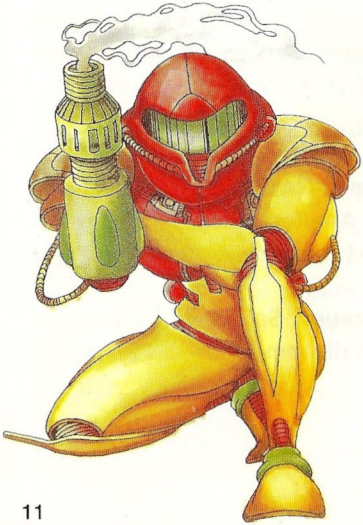
- Um Buchstaben oder Zahlen auszuwählen, wird mit dem Handregler der cursor (Schreibmarkierung) entsprechend bewegt.

- Mit der Taste 'A' werden die Buchstaben/Zahlen registriert.
- Mit der Taste 'B' werden die erfaßten Positionen wieder zurückgebracht.
- Ist das Kennwort so zusammengestellt worden, Taste START drücken und das Spiel beginnt.
- Wird bei der Aus-/Anwahl des Kennwortes ein Fehler gemacht, erscheint auf dem Bildschirm der Hinweis ERROR (Fehler) und TRY IT AGAIN (neuer Versuch).

4. Spielende

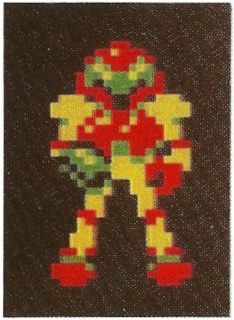
- Auf dem Bildschirm erscheint GAME OVER (Spielende).
- Das Kennwort erscheint. An dieser Stelle kann, wenn die Taste START gedrückt wird, mit dem letzten Spiel fortgefahren werden.
- Wird beim Start eines neuen Spiels das Kennwort verwendet, kann man mit diesem Kennwort auch das alte Spiel fortsetzen.

Wichtige Regeln zum Spiel-Fortgang



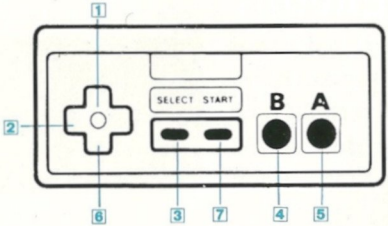
Vernichtung des Gigantischen Organismus—das Mutter-Gehirn!

Die Aufgabe von SAMUS besteht darin, das Mutter-Gehirn in der zentralen Basis des Planeten zu zerstören. Auf seinem Weg dorthin - eine fast endlose Suche - muß er die sich in den Weg stellenden Mini-Bosse zerstören.



Gebrauch der Handregler

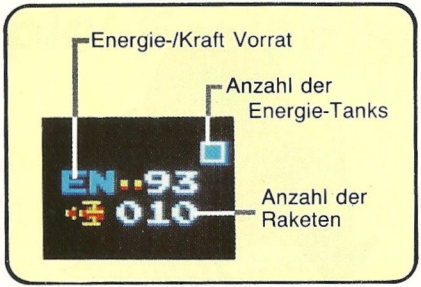
Der Handregler (controller) I hat verschiedene Bereiche, die SAMUS steuern. Die Taste 'A' läßt ihn springen, mit der Taste SELECT kann man Waffen wählen, mit der Taste 'B' werden Feinde augegriffen.



1 Zielrichtung der Strahlen-Waffen nach oben
2 SAMUS wird nach rechts/links dirigiert
3 Auswahl der Strahlen-Waffen
4 Auslösen der Strahlen-Waffen/ Bomben legen
5 Springen
6 Aufrollen
7 Pause

Erläuterungen zum Display

Wie auf der rechten Abbildung gezeigt, erscheinen während des Spiels spezielle Daten über SAMUS. Zu Beginn wird nur der Energie/Kraft Vorrat angegeben. Später, wenn SAMUS einen Energie-Tank oder eine Rakete erobert hat, wird die jeweilige Anzahl hier angegeben. Auf diese Daten muß man während des Spiels achten.

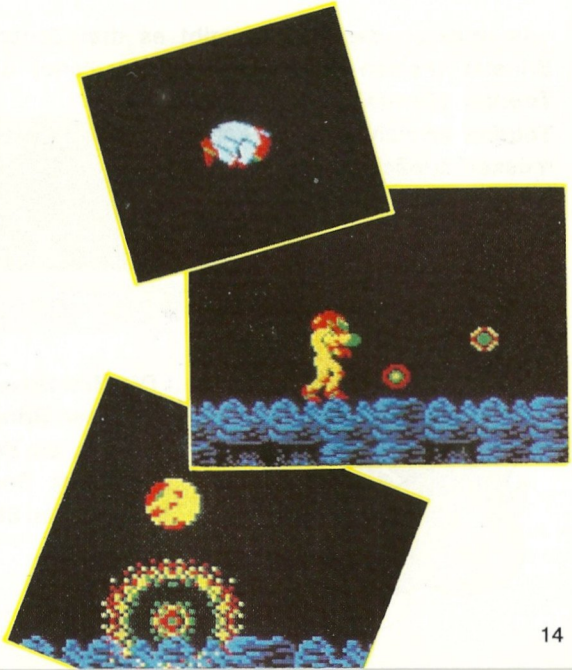


SAMUS erobert eine Energie-Kugel ...

Wenn SAMUS einen Feind besiegt hat, wird gelegentlich eine Energie-Kugel freigesetzt. Kann SAMUS diese Kugel für sich einfangen, erhöht sich sein Energie-/Kraft Vorrat entsprechend. Mehr wie 99 Energie-Einheiten sind jedoch nicht möglich. Dann benötigt SAMUS einen Speicher-Tank.

Kraft und Energie Erhöhende Gegenstände

Zu Beginn des Spiels verfügt SAMUS nur über eine begrenzte Strahlungs-Kraft. Man muß zunächst die Kraft-/Energie steigernden Gegenstände in den entsprechenden Kammern ausfindig machen und sich diese einfangen. So werden die Angriffs-Möglichkeiten von SAMUS erweitert - wie z.B. mit Wellen-Strahlen, mit Kreisel - Minen und mut Bombenlegen. Im Ganzen gibt es 10 Kraft-/Energie Gegenstände, von denen soviel als möglich eingefangen werden müssen, um die Kampf-Kraft von SAMUS zu verstärken.



■ Die 3 Zonen der Festung Zebes!

Im Inneren der Festung gibt es drei Zonen : Brinstar (Felsen-Zone),Norfair (Feuer-Zone) und Tourian (Zentral-Basis). Bevor Tourian erreicht werden kann, müssen zunächst die Zonen 1 und 2 geschafft sein.

Es Gilt die Mini-Bosse zu Finden und zu Besiegen!

Die Mini-Bosse haben ihre Schlupfwinkel in den Zonen Brinstar und Norfair. Es gilt sie zu besiegen, um den Weg fortsetzen zu können. Sind beide Bosse zerstört, läßt sich eine Brücke bauen über die man dann nach Tourian gelangt.

SAMUS Kämpft Gegen das Mutter-Gehirn

Zunächst muß man den riesigen Irrgarten entwirren.

Das Innere des Planeten Zebes ist ein großer, äußerst kompliziert angelegter Irrgarten. Um weiterzukommen, gilt es den geheimen Durchgang zu finden und dabei die Wände mit Strahlen und Bomben zu zerstören. Auf der Karte der nächsten Seite läßt sich herausfinden, wo sich SAMUS gerade befindet. Man kann sich aber auch seine eigene Karte selbst anfertigen.

Die Karte des Planeten Zebes !

Die Brücke führt in diese Gegend.

Korridor Nr. 2

Metroid

Tourian (Zentral-Basis)

Korridor Nr. 3

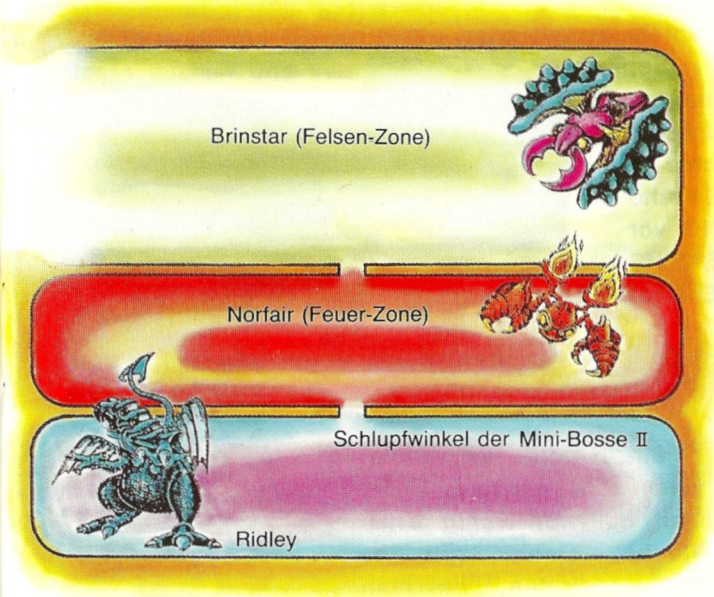
Korridor Nr. 4

Korridor Nr. 5

Korridor Nr. 1

Schlupfwinkel der Mini-Bosse I

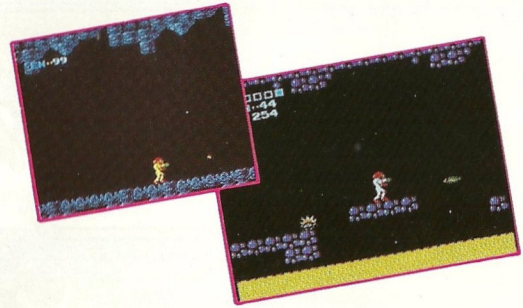
Kraid



Die Übersichts-Karte zeigt, wie es im Inneren der Planeten-Festung aussieht. Die Mini-Bosse haben ihre Schlupfwinkel in Brinstar und Norfair. Es gilt zwei der Mini-Bosse zu finden und zu besiegen und dann eine Brücke zu dem Korridor zu bauen, der zu Tourian (Zentral-Basis) und damit zum Mutter-Gehirn führt. Es gibt drei verschiedene Tore, die den Weg versperren : das blaue öffnet sich nach einem Schuß mit der Strahlen-Kanone; beim roten sind schon 5 Raketen notwendig und für das letzte benötigt man deren 10.

Alle Wege Beginnen in Brinstar.

Zu Beginn des Spiels erscheint keiner der grimmingen Feinde. Eine gute Gelegenheit, sich zunächst der kleineren Bösewichte zu entledigen und SAMUS Kräfte zu steigern. ACHTUNG vor dem Wasser ! Fällt SAMUS hinein, wird seine Energie geschwächt.



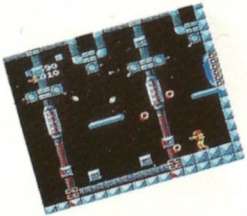
Der Heimtückische Feuer-see von Norfair !

Fällt SAMUS da hinein, gehen seine Kräfte zu Ende. Man hat nur wenig Tritt-Fläche. Daher gilt es herauszufinden, wo man landet.

Achtung ! Zwei Mini-Bosse auf Lauerstellung !

In Brinstar und Norfair muß SAMUS die Mini-Bosse suchen und vernichten. Man sucht die Korridore, die zu ihrem Schlupfwinkel führen. Energie nachtanken und weiter geht's !

Endlich ! Tourian ist Nah.



Ist man erstmal zwei der Mini-Bosse los, gilt es deren Statuen zu zerschlagen um eine Brücke zu bauen. Erst dann kann man Tourian betreten. Die einzige Möglichkeit den Metroid zu zerstören, ist, ihn mit dem Eis-Strahler und Raketen zu bekämpfen. Gelingt es SAMUS am Ende, die wahre Natur des gigantischen Organismus, das Mutter-Gehirn zu entdecken ?

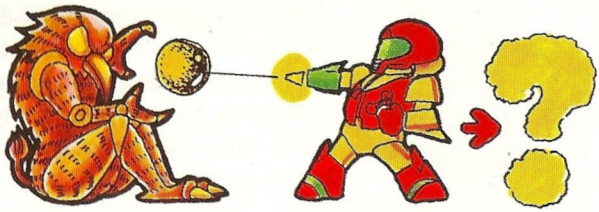
Der Schlüssel zum Gewinnen:

Energie-Gegenstände Sammeln

Zu Beginn des Spiels sind SAMUS Energie-Reserven sehr klein und er besitzt nur eine kleine Strahlen-Waffe. Daher ist es wichtig und notwendig, Gegenstände zu sammeln, die SAMUS viel Kraft und Energie verleihen.

So Werden die Energie-Gegenstände Sichtbar ...

Innerhalb der Festung des Planeten Zebes gibt es Kammern, in denen Energie Gegenstände versteckt sind. Diese Räume gilt es zu finden, um dann den Statuen die Kristall-Kugel wegzuschießen. Danach wird der Energie-Gegenstand sichtbar.



Strahlen-Waffe Lang

Sie verlängert die Kampfwirkung der eigenen Strahlenwaffe. Sie kann auch zur Verstärkung des Eis-Strahlers und des Wellen-Strahlers verwendet werden. Diese Waffe eignet sich besonders, wenn zur Bekämpfung der Feinde größere Entfernungen überbrückt werden müssen.

Eis - Strahler

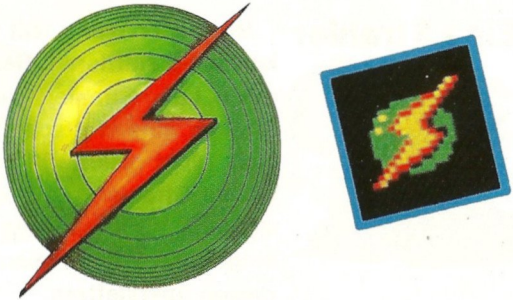
Mit dieser Waffe läßt sich der Gegner kurzzeitig einfrieren. Besitzt man bereits einen Lang-Strahler, hat auch der Eis-Strahler eine Weitschuß Möglichkeit. Er kann nicht gleichzeitig mit dem Wellen-Strahler verwendet werden. Wird ein Gegner eingefroren, kann man diesen überklettern.

Wellen-Strahler

Dieser Strahler gibt wellenförmige Energie-Strahlen ab, die wesentlich stärker als die normalen sind. Besitzt man bereits einen Lang-Strahler, hat auch der Wellen-Strahler eine Weitschuß Möglichkeit.

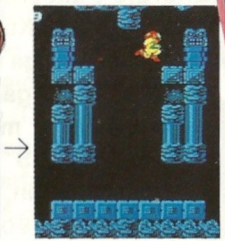
Kreisel-Minen

Diese super-starke Waffe dreht sich beim Angriff auf einen Gegner. SAMUS' Rüstung blinkt wenn er einen Feind mit der Kreisel-Mine bekämpft.

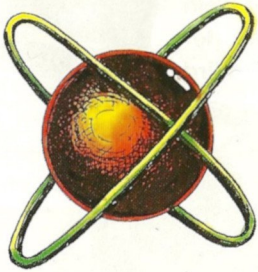


Sprung-Stiefel

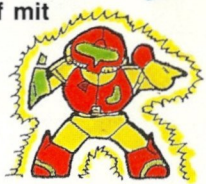
Mit diesen Schuhen kann SAMUS 1 1/2-mal höher als normal springen. Mit ihnen ist das überwinden hoher Mauern - um in neue Zonen zu kommen - kein Problem. Man sollte sie behalten.



Varia

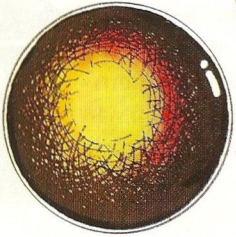


Sie erhöht die Widerstandskraft und halbiert die Energie, die SAMUS zur Abwehr feindlicher Angriffe verbraucht. Sehr hilfreich im Kampf mit besonders übermächtigen Feinden.



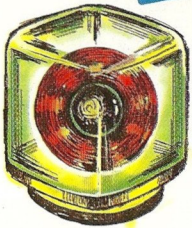
Maru Mari

Mit diesem Energie-Paket wird SAMUS klein und rund wie eine Kugel. Sehr hilfreich, wenn man niedrige und enge Durchgänge passiern muß. Kann SAMUS nur solange helfen, wie der Energie-Vorrat reicht.

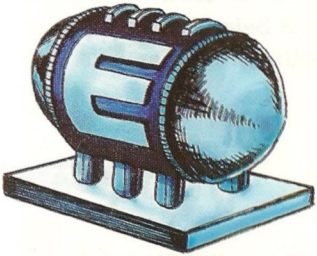


Bomben

SAMUS kann diese Bomben nur einsetzen, solange er klein und rund ist. Taste 'B' zum Auslösen benutzen. Mit der Sprengkraft lassen sich Hindernisse wegräumen. Wird gebraucht, um vor Metroid zu fliehen.



Energie-Tank



In diesen Tanks wird Energie bevorratet. Im Normalfall können nicht mehr wie 99 Energie-Einheiten gespeichert werden, aber mit jedem Tank wachsen sie um 100. Sechs Stück kann man im Höchstfall sammeln. Diese Tanks muß man immer gut im Auge behalten und soviel als möglich zu bekommen versuchen.

Raketen-Silo

In ihm sind die Raketen untergebracht. Kann man eines einfangen, bekommt man 5 Raketen dazu. Es ist wichtig, Reketen von besiegten Feinden einzusammeln. Ein Silo faßt 255 Raketen. Mit Taste SELECT Raketen anwählen und mit Taste 'B' abfeuern.

Die Feinde auf dem Planeten Zebes

Die Feinde haben unterschiedliche Charaktere, aber alle nur ein Ziel : SAMUS am Fortkommen zu hindern. Man sollte versuchen sich beim Spiel den Platz zu merken, an dem ein Feind auftaucht. So kann SAMUS am Besten sein Ziel erreichen.

Die Feinde in Brinstar

Hier tauchen 7 verschiedene Charaktere auf, die es zu vernichten gilt um weiterzukommen.

Mellow

Diese Kreaturen können Mauern durchdringen. Sie verfolgen SAMUS in Gruppen.

Zeb

Sie erscheinen gelegentlich aus Luft-Löchern. WICHTIG : die gelben werden mit einem Schuß, die roten dagegen mit Schüssen vernichtet.

Zoomer

Diese bösen Biester versprühen eine klebrige Flüssigkeit von ihren Füßen und können so die Wände hinauf und herunter laufen. Es gibt roote Zoomer und die weniger gefährlichen gelben.

Skree

Sie kleben an der Decke und warten auf SAMUS. Kommt er, lassen sie sich von der Decke fallen und greifen ihn an.

Ripper

Diese seltsamen Ungeheuer haben kein Gehirn. Sie fliegen in geraden Bahnen schwerfällig umher.

Waver

Ein starker Gegner, der in unberechenbaren Bahnen umherschwirrt. Abschießen, bevor sie selbst angreifen.

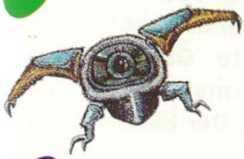
Rio

Auch sie sind ziemlich gefährlich. Sie schießen von der Decke hervor. Die roten sind gefährlicher als die gelben.

Die Feinde im Mini-Bosse Schlupfwinkel I

Der Mini-Bosse Schlupfwinkel I liegt irgendwo in Brinstar. Es gibt sieben verschiedene Charaktere.

Memu



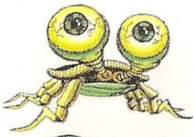
Sie kommen durch Felsen und Mauern und überfallen SAMUS in Gruppen. Sie sind die schwächsten in dieser Gegend und man muß sie nicht unbedingt zerstören.

Geega

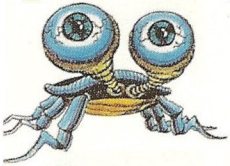
Quellen aus Luft-Löchern und fliegen seitwärts. Es gibt zwei verschiedene Arten, von denen die braunen die stärksten sind.

Skree

Benutzen ihre Flügel wie Bohrer und fallen von der Decke um SAMUS anzugreifen. Vorsicht vor umherfliegenden Felssplitter, wenn sie sich in den Boden eingraben.



Zeela

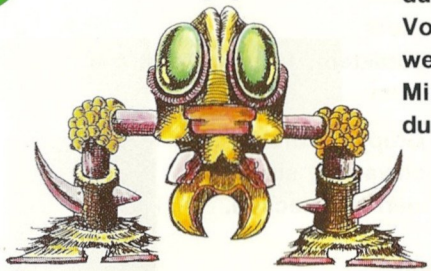


Die knochenlosen Kreaturen kriechen über senkrechte und waagerechte Oberflächen. Leben normalerweise im Untergrund. Der blaue ist der gefährlichste.

Ripper

Schwache Wesen, die nicht angreifen jedoch ziellos auf geraden Bahnen umherfliegen. Es ist besser sie nicht zu bekämpfen.

Side Hopper



Starke Feinde, die SAMUS durch Sprünge angreifen. Vorsichting : sie sind nur wenig schwächer wie ein Mini-Bosse. Zerstöre sie durch einen Raketen-Schuß.

Kraid

Führer im Mini-Bosse Schlupfwinkel. Er schleudert Hörner aus dem Rachen und vom Rücken. Ihn zu bekämpfen, muß sehr vorsichtig angegangen werden. Wird SAMUS getroffen, verliert einen großen Teil seiner Energie.

Die Feinde in Norfair

Hier finden sich neun verschiedene Charaktere. Man sollte ihre tötlichen Spezialitäten kennen.

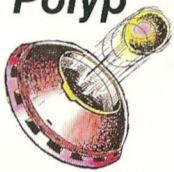
Mella

Sie bewegen sich in Gruppen durch Felsen und Mauern. Sehr schwach : ein Schuß genügt, um sie zu Boden zu strecken.

Squeept

Quellen aus der Lava und versinken wieder darin. Bis sie vernichtet sind, müssen mehere Schüsse abgegeben werden.

Polyp



Giftige Lava-Klumpen. Schwache Feinde, die keine Lebenskraft haben.

Nova

Der gesamte Körper besteht aus klebriger, feuerfester Wolle. Sie kriechen über den Boden und eine Rakete wird sie vernichten. Bei einer normalen Strahlen waffe braucht man zwei Schuß um den blauen und vier Schuß um den roten zu vernichten.

Gamet

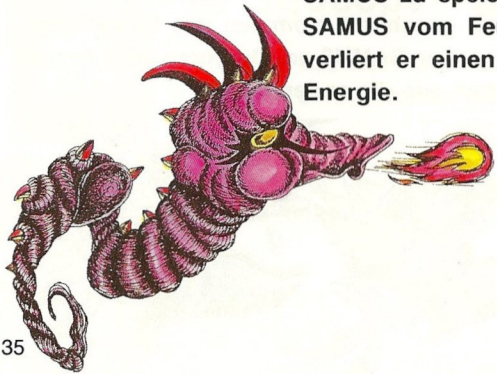
Ihre Körper sind durch einen super-harten Panzer geschützt. Kommen aus Luft-Löchern und greifen SAMUS an. Die roten sind doppelt so stark wie die anderen.

Ripper II

Diese Rippers sind weiterentwickelt als jene, die es in der Felsen-Zone gab. Sie spucken Feuer und fliegen mit hoher Geschwindigkeit.

Dragon

Die Relikte der Urzeit leben in der Lava und recken gelegentlich ihre Köpfe heraus, um Feuer gegen SAMUS zu speien. Vorsicht ! Wenn SAMUS vom Feuer getroffen wird, verliert er einen großen Teil seiner Energie.



Multiviola

Das einfache Lebewesen prallt von Wänden ab und tanzt frei herum. Sie sind ziemlich gefährlich und schwierig zu vernichten, denn sie werden von den Wänden reflektiert und bewegen sich unkontrollierbar im Raum. Man braucht zunächst einen Energie-Gegenstand um die eigene Kraft zu verstärken. Eine Rakete wird dann das Wesen vernichten.

Geruta

Die Haut dieser Kreaturen kann Feuer produzieren und Energie im Körper verstrahlen. Besonders vorsichtig muß man bei den roten sein. Sie sind die kampfstärksten in Norfair.

Feinde im Mini-Bosse Schlupfwinkel II

Der Mini-Bosse Schlupfwinkel II liegt irgendwo in Brinstar. Es gibt sechs verschiedene Charaktere.

Zebbo

Erscheinen aus dem Nichts. Ein Schuß wird den blauen vernichten, während für den gelben deren zwei notwendig sind. Sie sind die schwächsten Gegner im Schlupfwinkel II.

Holtz

Fliegen zum Angriff von der Decke und wieder zurück. Wie Geruta mit einem Panzer versehen, haben sie ebenfalls zwei Hörner. Mit der normalen Strahlen-Waffe müssen mehere Schüsse abgegeben werden oder aber eine Rakete um ihn zu vernichten.

Viola

Puppen der Multiviola, die am Boden kriechen. Zur Vernichtung genügen zwei Schüsse für die blauen, vier Schüsse oder eine Rakete für die gelben.

Multiviola

Sie erscheinen in der Feuer-Zone. Es gilt besonders vorsichtig sein, da sie sich sehr schnell bewegen. Sie sind Produkte der Lebenskraft, die das Mutter-Gehirn durch die geschmolzenen Felsen bläst. In ihrer Kampfkraft gleichen sie 'Holtz' und 'Dessgeega'.

Dessgeega

Zweitstärkste Kreatur nach den Mini-Bossen des Schlupfwinkels II, greifen sie springend an. Nur mit meheren Schüssen aus der normalen Strahlen-Waffe order mit einer Rakete zu vernichten.

Ridley

Führer der Mini-Bosse im Schlupfwinkel II. Springt in die Luft und speit Feuer. Die ursprüngliche Lebensform des Planeten Zebes, die vom Mutter-Gehirn gesteuert wird. Wird dies Wesen besiegt, gewinnt man 75 Raketen !

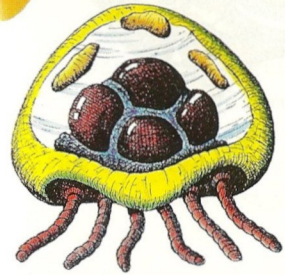
Die Feinde in Tourian

Es gilt nun den unbekannten Organismus, Metroid und das allmächtige Mutter-Gehirn zu besiegen.

Rinka

Im letzten Bild erscheinen gelegentlich diese merkwürdigen Feuerbälle. Sie kommen zu Hauf, sind aber nicht sonderlich gefährlich.

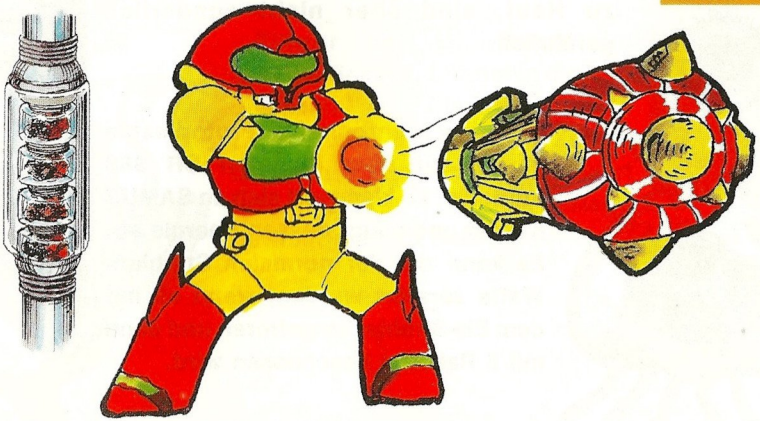
Metroid



Das scheintodhafte Protoplasma wurde auf dem Planeten SR 388 entdeckt. Es klammert sich an SAMUS Körper und saugt dessen Energie ab. Es kann mit der normalen Strahlen-Waffe zerstört werden, wenn es mit dem Eis-Strahler eingefroren und dann mit 5 Raketen beschossen wird.

Zeebetite

Für das Überleben des Mutter-Gehirns ist diese Energie Quelle absolut lebenswichtig. Als reines Lebenerhaltungs-System greift es nicht selbst an und kann deshalb mit einigen Raketen zerstört werden. Eine allein genügt allerdings nicht - ständiges Abfeuern verhindert, daß das Lebenerhaltungs-System re-aktiviert wird.



Mutter-Gehirn

Das Mutter-Gehirn befindet sich in der Zentral -Basis der Festung des Planeten Zebes, dem Schlupfwinkel der Weltraum-Piraten. Es fördert die Vermehrung von Metroid um den Weltraum zu erobern. Zeebetite ist seine Energie-Quelle. Es gilt zunächst den Schwachpunkt beim Mutter-Gehirn zu entdecken, bevor man eine Rakete abfeuert. Einmal dort getroffen, verendet es mit schrillem Geschrei.

Wenn das Mutter-Gehirn Zerstört ist ...

Gelingt es das Mutter-Gehirn zu vernichten, sollte man auf eine Botschaft warten, die etwa eine Sekunde später über den Bildschirm blitzt. Da gibt es nochetwas für den Spieler ! Wir können dies hier nicht erläutern - nur soviel, das Spiel ist noch nicht vorbei !

HINWEIS: die Gesamtzeit, die für dieses Spiel benötigt wurde, bestimmt das endgültige Ergebnis.

CHECK-LISTE

DATUM	LETZTES BILD	KENNWORT

DATUM	LETZTES BILD	KENNWORT

Nintendo®

Printed in Japan